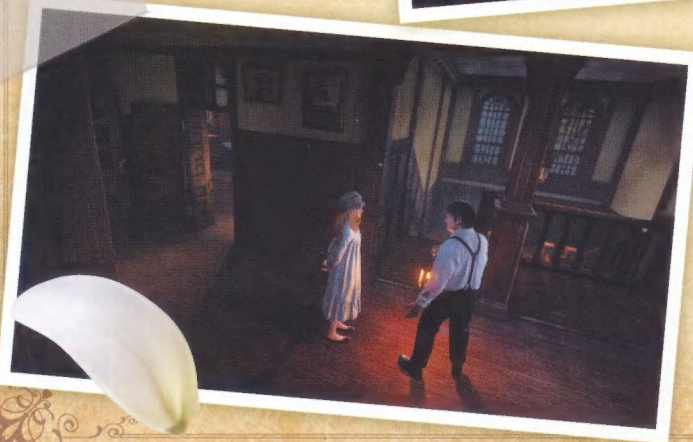
DÉRACINÉ
Preview Guide
PS4
PlayStation VR
CERO
B
12才以上対象

# 古い寄宿学校で描かれる

古典的アドベンチャーゲームを、最新のVR技術で描く——。世界的な名作を生み出したSIE JAPANスタジオとフロム・ソフトウェアが、三つ目の作品を世に送り出します。少年少女６人と年老いた校長先生がひっそりと暮らす、人里離れた古い寄宿学校で、温かくも謎に満ちた物語を体験しましょう。

プレイヤーであるあなたは、"止まった時の世界"に住む妖精。別の時間に生きているため、人間は妖精を見ることができず、お互い直接関わることもできません。あなたは異なる時に移動したり、そこで止まった時の事象に干渉しながら、間接的に子どもたちと関わり、物語を紡ぎます。

# 温かくもミステリアスな物語

あなたは妖精として、止まった時の事象に干渉できるほか「命の時間」を与える力も持っています。また、止まった時の世界には小さなメモや古いカギなどが散らばっています。力を使い、情報をつなぎあわせることで、今何が起こっているのか、何ができるのかが、ぼんやり見えてきます。

止まった時の世界には、子どもたちの思い出が幻影や言霊となって残っています。それは、あなたが子どもたちを知り、物語を共にするための手掛かり。子どもたちの声に耳を傾け行動すれば、きっとあなたは子どもたちと少しずつ距離を縮め、ぎこちなくも友だちになっていくでしょう。

## 体験者の手記

本作は気になる場所を調べてアイテムを入手したり謎を解いていくゲーム。ある意味、ポイント&クリック型のアドベンチャーゲームや、リアル脱出ゲームに近い、といえるかもしれません。もちろん本作は最新のVR技術を駆使しているだけあり、現実感を伴った特別なシチュエーションが体験できます。それは“プレイヤーは止まった時の世界に住む妖精”であること。プレイヤーはゲーム序盤、“自分がここにいる”ということを色々な方法で伝えていきますが、“ここにいるのに、ここにいない”という感覚はPS VR独特の没入感と非常にリンクしています。具体的には、妖精の存在を信じる子どもに自分の存在を気づかせたり、ほかの子どもたちにちょっとしたイタズラをしたり、といったことをするのですが、子どもたちの反応がとてもかわいくて、思わず頬がゆるむことが何度かあり、癒やしも感じられました。そして『Déraciné』というタイトルに秘められた謎……。『Déraciné』とは、フランス語で「根無し草」「はぐれ者」「故郷を失った人」を意味します。この言葉が指すものは何なのか？　本作にはゲームクリアに直結しないアイテムなども入手できるようですが、それはこの世界に秘匿された真実へと至る、ヒントにもなりそう。そういった意味で、ちょっとしっとり、落ち着いた雰囲気を体験したい方はもちろん、想像や考察が好きな方にも本作はオススメできるでしょう。

（電撃PlayStation編集部）

# 『Déraciné』

他に類を見ないほど独創的なゲーム、『Déraciné』。本作は何をコンセプトに、どのように制作されていったのでしょうか。本作のディレクションを担当した宮崎英高氏と、プロデュースを担当した山際眞晃氏にお話を聞きました。

**宮崎英高**（みやざき ひでたか）

フロム・ソフトウェア代表取締役社長・ディレクター。代表作は『DARK SOULS』シリーズや、SIE JAPANスタジオとタッグを組んで制作した『Bloodborne』など。

**山際眞晃**（やまぎわ まさあき）

SIE JAPANスタジオ・プロデューサー。『Bloodborne』に続き、フロム・ソフトウェアとタッグを組んで本作の制作に携わる。代表作は『TOKYO JUNGLE』など。

## 実在と非実在の狭間で未体験の感覚を抱いてもらうということ

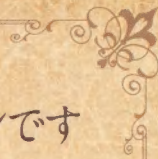
**——本作の概要を簡単に教えてください。**

宮崎氏（以下敬称略）：本作はVRのアドベンチャーゲームです。かなり古典的な、クラシックなテキストよりのアドベンチャーゲームをVRで再現しているので、一般的なVRゲームと違い、すごく静かなゲームになっています。“実在する”という感覚と“実在しない”という感覚をうまくコンテンツに落とし込めないかなと考えていていたところが、本作を作るスタート地点でした。僕がVRに触れた時、キャラクターが確かにそこにいるという感覚はすごくあって。でもそのキャラクターがしゃべったり、動いたり、あるいは触ろうとしたりすると「ああ、これは実在するものではないのだな」と感じたんです。しかし、先に感じた実在感があるゆえに、かなり強い衝撃を受けました。そして、この感覚はとても独特で、VRならではの体験だと思ったんです。

このように、VRを使用してユーザーさんに新しい感覚を与えられたら、というところが制作の基の部分です。本作の“止まった時の世界”、“人間たちからは見えない”という設定は、実在感と非実在感のなかで世界との隔絶を表現する、舞台装置となっています。

**——開発についての経緯をお聞かせください。**

宮崎：先ほどお話しした着想があり、それを山際さんにお話したところ興味を持っていただけて、SIEさんに許可をいただけたということが最初にあります。もちろん、我々フロム・ソフトウェアとしてもいくつかの意図がありました。

まずは、VRテクノロジーを何らかの形で触れておきたかったこと。実際に開発してみなければわからないことはたくさんあると思うので、しっかり触れたかったのです。2点目は、フロム・ソフトウェアとして多彩なゲームを作りたいということです。フロム・ソフトウェアは、過去に『エコーナイト』などのアドベンチャーゲームを出しています。『エコーナイト』のような方向性で何かタイトルができないかという話が過去に出たときは、難しいという結論に至ってしまったので、チャンスをうかがっていたのです。3点目は規模感の多様性です。比較的小規模なプロジェクトでチャレンジャブルなものをやる動きが社内にあれば、ゲームの多様性につながると思ったのです。そして、フロム・ソフトウェアの作品には、ちょっと変わった意欲作のような

## は"感情"をテーマにしたVRタイトルです

ものもあります。意欲作を作るフロム・ソフトウェアは僕自身が好きで、こういった文化を残したかったのです。これが4点目です。なので、最近のフロム・ソフトウェアのタイトルとはまったく違うものになっています。

**——本作が発表されてから、ユーザーさんの反応はいかがでしたか?**

山際氏（以下敬称略）：一般のユーザーの方はあまり触れていただいていないのですが、メディアの方々は楽しんでプレイしていただいているように感じました。興味を持っていただけたのかなと思います。

宮崎：そうですね。新しいことへのチャレンジに賛同していただけたのかなと思います。本作は情報が断片的で、それを集めて解釈して、謎を追ってストーリーを進めるという点が強調されているタイトルです。この部分が好きな人にはすごく刺さると思います。

**——本作はどのような体験ができるのでしょうか。**

宮崎：本作はVRゲームとしては変わったアプローチをしています。みなさんの想像をいろいろな意味で裏切っていくものになっていると思うので、そこを気に入ってもらえたらうれしいです。

**——本作のプレイにはPlayStation®Moveが2本必要ですが、その理由をお聞かせください。**

宮崎：本作はVRで体験できる実在感・非実在感を、テクノロジーの限界としてではなく、世界観に落とし込んだものとして製作しているので、没入していただかないと意味がなくなってしまうと思いました。そのためPlayStation®Move を2本使うことにしました。

山際：もちろん、作っていく過程で1本でのプレイを検証しましたが、やれることもどんどん追加した結果、両手があったほうが楽しめると思いました。ユーザーさんには負担がかかって申し訳ないですが、ぜひ遊んでもらえたらうれしいです。

**——ゲーム内のキャラクターたちに干渉し、手助けしていくことが目的なのでしょうか。**

宮崎：基本的な流れはその通りです。妖精として世界から隔絶されているがゆえに、間接的に干渉することでかかわっていきます。かかわることで物語も変わっていきます。

**——感情にフォーカスしている印象を受けましたが、その点は意識されましたか?**

宮崎：本作はいくつかの感情を抱いていただきたくてデザインされています。隔絶されている存在だからこそ、たまに変化が起こるとうれしくなるような。感情をテーマにしたVRタイトルなので、ユーザーさんは素直な気持ちでプレイしていただけたら、楽しめるのではないかと思っています。

**——女の子がすごくかわいいと感じました。**

宮崎：はい。すごくかわいい子を目指しました（笑）。実は世界観を決めていくうえで選んだ題材は、古典的な少女漫画です。舞台やキャラクター像、設定は結構参考にしました。こういったキャラクターを作る機会はあまりなかったので、楽しかったです。

**——本作に興味を持った方へ、ひと言お願いします。**

山際：どのような反応があるのかドキドキしていたのですが、好意的な意見をいただけたので非常にうれしいです。みなさんの期待に応えられるようなゲームになっていると思うので、ご期待ください。

宮崎：近年のフロム・ソフトウェアのゲームは難しいからと敬遠している方はいらっしゃるかと思いますが、本作はそういった難しさはないと思っています。ぜひ遊んでみてください。

## 『Déraciné』(通常版)

発売日：11月8日(木)

【価格】

- Blu-ray Disc™版　希望小売価格 3,000円（+税）
- ダウンロード版　配信価格 3,240円（税込）

※PlayStation®VRおよび
PlayStation®Moveモーションコントローラー2本必須

## 『Déraciné Collector's Edition』(限定版)

発売日：11月8日(木)

希望小売価格：4,000円（+税）

【同梱物】

- 『Déraciné』ゲーム本編
- 『Déraciné』オリジナルサウンドトラック
- スペシャル専用収納ケース

## Blu-ray Disc™版 初回生産特典／ダウンロード版 予約特典

『Déraciné』テーマ「教室」（PS4®用テーマ）

## ダウンロード版 予約特典

『Déraciné』アバターセット（PlayStation™Network用アバター7種）

# SIE JAPANスタジオ×フロム・ソフトウェア PlayStation®4で打ち立てた、世界に誇る金字塔

SIE JAPANスタジオとフロム・ソフトウェアの共同開発作品は『Déraciné』のほかPlayStation®3で発売された『Demon's Souls』、そしてここで紹介するPlayStation®4で発売された『Bloodborne』がある。"死闘"と呼ぶにふさわしい高難度のアクションとそれに裏付けされた確かな達成感、そして19世紀ビクトリア時代の架空の辺境都市、ヤーナムを舞台にしたダークな世界設定は世界中から高く評価され、今も色あせていない。

## 体験者の手記

2015年に発売された本作はアクションRPG。静的なゲームである『Déraciné』と比べると、獣狩り——すなわち「獣の病」に罹患した、かつて人であった何者かたちとの"死闘"が楽しめる、動的な作品です。代表的なのは、敵の攻撃によりダメージを受けたとき、一定時間内に攻撃し返せばその傷の幾らかを癒やすことができる「リゲイン」システム。"やられたら即座にやり返す"ことが回復の意味も持ち、死闘は加速していきます。しかし共通項ももちろんあり、それは作品世界が非常にロマンと謎に満ちている点。ゴシック建築が立ち並ぶ古都ヤーナムは、獣の病が蔓延するゆえか血を用いた怪しげな民間医療も発展しており、どこか謎を孕んでいます。この街に秘匿された真実を探索し、啓蒙を得ていくこと。これに魅力を感じるプレイヤーは後を絶ちません。ネットワークに接続すれば協力プレイもできるので、興味を持たれた方はぜひ挑戦してみてください。

（電撃PlayStation編集部）

Sony Interactive Entertainment

お問い合わせ

プレイステーション カスタマーサポート

http://www.jp.playstation.com/support/（よくあるお問い合わせ、修理の受付など）

お問い合わせの際にお客様からご提供いただいた個人情報のお取り扱いにつきましては、上記URLをご覧いただくか、カスタマーサポートにお問い合わせください。

Powered by 電撃PlayStation